

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan adalah usaha yang sengaja dan terencana untuk membantu perkembangan sumber daya manusia yang berkualitas, mengembangkan potensi dan kemampuan anak agar bermanfaat bagi kepentingan kehidupannya sebagai seorang individu dan sebagai warga Negara. Pendidikan dipandang mempunyai peranan yang besar dalam mencapai keberhasilan dalam perkembangan anak. Mulyasana, (2011: 2) pendidikan merupakan proses menjadikan seseorang menjadi dirinya sendiri yang tumbuh dan sejalan dengan bakat, watak, kemampuan, dan hati nuraninya secara utuh. Pendidikan dimaknai sebagai tindakan yang mempunyai edek pada perubahan watak, kepribadian, pemikiran dan perilaku.

Mulyasana, (2011: 5) Tujuan pendidikan nasional yaitu berkembangnya potensi keimanan dan ketakwaan, terbentuknya akhlak mulia di kalangan para siswa, membentuk siswa yang sehat jasmani dan rohani, mencetak siswa yang berilmu mencetak siswa yang cakap, masih terkendala oleh pola pembelajaran dan sistem evaluasi yang hanya menekankan pada kognitif sementara penguasaan ilmu secara nyata di lapangan kurang mendapat perhatian secara proporsional, membentuk jiwa mandiri di kalangan para siswa. Pemerintah melalui Kementerian Pendidikan dan kebudayaan pada tahun 2013 mengimplementasikan kurikulum baru sebagai penyempurna kurikulum sebelumnya (KTSP) yang diberi nama menjadi kurikulum 2013.

Poerwati, *et al* (2013: 28) Kurikulum 2013 yaitu kurikulum yang terintegrasi, di mana model kurikulum yang dapat mengintegrasikan *skill, themes, concept*, dan *topics* baik dalam bentuk *within single disciplines, across several disciplines and within and across learners*. Dengan kata lain bahwa kurikulum terpadu sebagai sebuah konsep dapat dikatakan sebagai sistem dan pendekatan pembelajaran yang melibatkan beberapa prinsip ilmu atau mata pelajaran atau bidang studi untuk memberikan pengalaman yang bermakna dan luas pada peserta didik. Berdasarkan isi kurikulum 2013 proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi, peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai bakat, minat, dan perkembangan fisik serta penilaian proses pembelajaran untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas ketercapaian standart lulusan. Kurikulum 2013 memiliki pendekatan yang lebih utuh dibandingkan dengan kurikulum KTSP karena kurikulum 2013 berbasis pada kreativitas dan kerjasama peserta didik.

Salah satu pendekatan pembelajaran yang digunakan pada kurikulum 2013 yaitu metode tematik integratif. Menurut Fatchurrohman (2015) pembelajaran tematik integratif adalah pembelajaran yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran untuk mengembangkan aspek afektif, kogniti, dan psikomotorik siswa supaya dapat memberikan pembelajaran yang bermakna. Pembelajaran tematik adalah salah satu usaha untuk mengintegrasikan pengetahuan, keterampilan, nilai atau sikap pembelajaran serta pemikiran yang

kreatif dengan menggunakan tema. Pembelajaran tematik sebagai model pembelajaran yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa.

Dalam pembelajaran tematik pada kelas V tema 4 sehat itu penting dalam penelitian ini fokus pada pembelajaran 3 dan 4 pada muatan IPS dan Bahasa Indonesia. Gunawan (2016: 44) yang menjelaskan bahwa IPS merupakan kumpulan dari ilmu sejarah, ilmu ekonomi, ilmu politik, sosiologi, antropologi, psikologi, ilmu geografi, dan filsafat yang disederhanakan untuk pembelajaran di sekolah. Pembelajaran IPS adalah mata pelajaran yang mempelajari tentang kehidupan manusia dalam berbagai dimensi ruang dan waktu serta berbagai aktivitas kehidupannya. Selain itu, Permendikbud (2013) dalam pedoman pembelajaran tematik terpadu juga menjabarkan bahwa pembelajaran IPS bertujuan untuk menghasilkan warga negara yang religius, jujur, demokratis, kreatif, kritis, senang membaca, memiliki kemampuan belajar, rasa ingin tahu, peduli dengan lingkungan sosial dan budaya serta komunikasi secara produktif. Muatan IPS dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pendidikan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan masyarakat yang dinamis. Sedangkan pada muatan Bahasa Indonesia Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (dalam Depdiknas, 2006: 18) menyatakan bahwa ruang lingkup mata pelajaran Bahasa Indonesia mencakup komponen kemampuan berbahasa dan kemampuan bersastra yang meliputi aspek menyimak, membaca, menulis, dan berbicara.

Hasil observasi di lapangan pada siswa SD 2 Pasuruhan Lor sudah menerapkan kurikulum 2013 sejak tahun 2014, meskipun sudah menerapkan kurikulum 2013 ada beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran pada tema sehat itu penting subtema peredaran darahku sehat dan gangguan kesehatan pada peredaran darah pada pembelajaran 3 dan 4 nilai ketuntasan pada muatan IPS dan Bahasa Indonesia adalah 75 sedangkan siswa belum mampu menyampaikan ide-ide yang menarik, belum mampu menyelesaikan permasalahan menggunakan gambar, siswa kurang paham jika menerangkan materi hanya lisan harus disertai menggunakan gambar, siswa kurang aktif dalam pembelajaran, kurang aktif dalam bertanya, siswa kurang aktif dalam membaca, siswa didalam kelas kurang mendengarkan penjelasan dari guru, siswa dalam menyusun pola sesuai bentuk belum mampu menyusun dengan baik dan siswa hanya diam saja. Kurangnya antusias siswa dalam diskusi kelompok dan tidak tertarik saat berdiskusi, siswa kurang kreatif saat pembelajaran berlangsung. Pembelajaran juga belum mengarah kedalam konteks yang nyata sehingga siswa mengalami kesulitan untuk berpikir abstrak.

Berdasarkan pengamatan pada tanggal 4 September 2018 pada muatan (IPS dan Bahasa Indonesia) dalam pembelajaran siswa belum menggambarkan ide-ide yang menarik, dalam mengingat peristiwa siswa kurang mengingat. Dan guru belum menggunakan variasi model saat pembelajaran serta guru belum menggunakan media dalam proses pembelajaran karena ketersediaan media yang kurang memadai. Kecerdasan visual-spasial merupakan kemampuan untuk memahami gambar dan bentuk termasuk kemampuan untuk menginterpretasi dimensi ruang yang tidak terlihat, dikatakan memiliki kecerdasan visual cenderung



berpikir dengan gambar dan baik ketika belajar melalui visual seperti film, gambar yang menggunakan alat peraga. Selain itu dalam beraktivitas senang dalam menggambar, mengecat, mengukir dan biasanya diungkapkan dalam aktivitas seni. Kemudian kecerdasan spasial tergantung pada kemampuan untuk menggambar bentuk dan ruang dari suatu objek. Yaumi, (2012: 88) kecerdasan visual-spasial adalah kemampuan memahami gambar-gambar dan bentuk termasuk menginterpretasikan dimensi ruang yang tidak dapat dilihat. Kecerdasan visual-spasial dapat mengobservasi gambar secara mendetail, mampu membayangkan bentuk dalam pikirannya dengan mudah, dapat memperhatikan gambaran yang ada dari berbagai sudut sehingga dapat mengenali suatu lokasi dan tempat tertentu, cenderung imajinatif dan kreatif.

Berdasarkan akar masalah yang ditemukan, faktor yang harus segera dicarikan solusi adalah bagaimana meningkatkan kecerdasan visual-spasial siswa dalam kegiatan pembelajaran. Upaya meningkatkan kemampuan kecerdasan visual-spasial siswa dengan menggunakan model pembelajaran yang bervariasi dan dipadukan dengan media karena dengan menggunakan media siswa dapat mengingat berbagai peristiwa yang sudah dipelajari. Selain itu model pembelajaran harus dipilih dengan selektif agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Materi pelajaran mudah dipahami oleh siswa apabila siswa dalam pembelajaran merasa senang pada muatan IPS yaitu tentang interaksi sosial dengan lingkungan dan Bahasa Indonesia tentang pantun. Pada umumnya siswa merasa senang ketika bermain, maka dari itu guru dapat mengemas pembelajaran menggunakan permainan. Penerapan model *teams game tournament* (TGT) dengan

berbantuan *puzzle* diharapkan dapat membantu meningkatkan kecerdasan visual-spasial karena dalam model *teams game tournament* (TGT) melibatkan aktivitas siswa dan aktivitas belajar dengan permainan dan dapat memungkinkan siswa untuk lebih belajar dengan rileks.

Shoimin, (2014: 203) mengemukakan pembelajaran kooperatif *Teams Game Tournament* (TGT) adalah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan reinforcement. Senada dengan Murtono, (2017: 63) model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) melibatkan aktivitas seluruh siswa untuk memperoleh konsep dan prinsip yang diinginkan, sedangkan memotivasi siswa *Teams Game Tournament* (TGT) terdapat unsur reinforcement. Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran yang menempatkan siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing. *Teams Game Tournament* (TGT) menambahkan dimensi kegembiraan yang diperoleh dari penggunaan permainan. Kelebihan dari model *Teams Game Tournament* (TGT) ini yaitu peserta didik yang berkemampuan rendah ikut aktif berpartisipasi dalam kelompoknya, menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggotanya. Komponen-komponen dalam *Teams Games Tournament* (TGT) adalah penyajian materi, tim, *game*, turnamen, dan penghargaan kelompok.

Pada model *Teams Game Tournament* (TGT), *game* atau permainan divariasikan menggunakan *puzzle*. *Puzzle* merupakan sebuah permainan merangkai potongan-potongan gambar menjadi satu gambar yang utuh. Penerapan media *puzzle* memiliki beberapa manfaat yaitu dapat menciptakan kreativitas, menyenangkan dan tidak membosankan, melatih siswa berpikir logis, mengembangkan ide siswa, membantu anak untuk memahami suatu persoalan dengan mudah dan cepat. Gambar *puzzle* yang digunakan adalah gambar yang sesuai dengan materi pelajaran yaitu gambar interaksi sosial yang ada di sekitar lingkungan.

Peningkatan kecerdasan visual-spasial siswa melalui model *Teams Game Tournament* (TGT) dapat diperkuat dengan adanya penelitian yang dilakukan oleh Dewi, *et al* (2014) dengan judul “Peningkatan Kecerdasan Visual-Spasial Siswa Kelas IV melalui Model Pembelajaran *Mind Mapping*”. Penelitian lain dari Hadi (2017) dengan judul ”Penerapan Model TGT (*Teams Game Tournament*) dalam Pembelajaran Matematika untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Taman 3 Madiun”. Akan tetapi pada kegiatan pembelajaran saat diskusi berlangsung siswa dalam membentuk pola, menyusun dan menggabungkan bentuk sesuai pola siswa merasa kesulitan dalam kelompoknya serta kurangnya media yang menunjang proses pembelajaran merupakan kesulitan siswa di SD 2 Pasuruhan Lor.

Berdasarkan uraian permasalahan disekolah SD 2 Pasuruhan Lor, maka peneliti akan melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Peningkatan

Kecerdasan Visual-Spasial Siswa Melalui Model TGT Berbantuan Media *Puzzle* Vispa Tema Sehat itu Penting untuk Kelas V SD 2 Pasuruhan Lor”.

### 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas, maka permasalahan yang dapat dirumuskan oleh peneliti yaitu

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) berbantuan media *puzzle* vispa dalam meningkatkan keterampilan guru pada tema sehat itu penting untuk siswa kelas V SD 2 Pasuruhan Lor?
2. Bagaimana penerapan model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) berbantuan media *puzzle* vispa dalam meningkatkan kecerdasan visual-spasial siswa pada tema sehat itu penting untuk siswa kelas V SD 2 Pasuruhan Lor?
3. Bagaimana penerapan model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) berbantuan media *puzzle* vispa dalam meningkatkan aktivitas siswa pada tema sehat itu penting kelas V SD SD 2 Pasuruhan Lor?

### 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian sebagai berikut:

1. Untuk menganalisis penerapan model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) berbantuan media *puzzle* vispa dalam meningkatkan keterampilan guru pada tema sehat itu penting untuk siswa kelas V SD 2 Pasuruhan Lor.
2. Untuk menganalisis penerapan model pembelajaran TGT *Teams Game Tournament* (TGT) berbantuan media *puzzle* vispa dalam meningkatkan visual-



spasial siswa pada tema sehat itu penting untuk siswa kelas V SD 2 Pasuruhan Lor.

3. Untuk menganalisis penerapan model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) berbantuan media *puzzle* vispa dalam meningkatkan aktivitas siswa pada tema sehat itu penting kelas V SD 2 Pasuruhan Lor.

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

Pada Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis. Manfaat penelitian ini, secara kongkrit dapat dikategorikan menjadi dua manfaat yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis. Kedua manfaat tersebut dipaparkan sebagai berikut:

##### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

Manfaat teoritis dalam penelitian sebagai berikut.

- 1.4.1.1 Sebagai rujukan untuk kegiatan penelitian yang sejenis yang akan dilakukan selanjutnya.
- 1.4.1.2 Dapat memberikan konsep-konsep baru dalam mengembangkan kecerdasan visual-spasial siswa menggunakan model *Teams Game Tournament* (TGT) berbantuan media *Puzzle* vispa pada tema sehat itu penting.

##### **1.4.2 Manfaat Praktis**

Manfaat praktis dalam penelitian sebagai berikut.

- 1.4.2.1 Bagi Sekolah

Peneliti ini diharapkan dapat memberikan masukan, referensi dalam rangka memperbaiki model pembelajaran.

#### 1.4.2.2 Bagi Guru

Sebagai masukan dalam pelaksanaan pembelajaran yang tepat serta menjadi referensi bagi guru untuk mengembangkan berbagai model pembelajaran dalam pengajaran di kelas.

#### 1.4.2.3 Bagi Siswa

Dari penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kecerdasan visual-spasial siswa pada pembelajaran tema sehat itu penting serta menghilangkan rasa bosan dan jenuh didalam kelas saat pembelajaran berlangsung dan memberikan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna.

#### 1.4.2.4 Bagi Peneliti

Dari hasil penelitian ini, diharapkan dapat memberikan manfaat atau bekal bagi peneliti sebagai pengetahuan yang bermakna sehingga dapat digunakan untuk proses pembelajaran yang efektif dalam pengajaran yang akan datang dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) berbantuan media *Puzzle* vispa pada tema kelas V.

### 1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup didalam penelitian tindakan kelas dibatasi sebagai berikut.

1.5.1 Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SD 2 Pasuruhan Lor Kelas V Semester 1 tahun pelajaran 2018/2019.

1.5.2 Permasalahan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah rendahnya kecerdasan visual-spasial siswa pada tema sehat itu penting.

### 1.5.3 Penelitian tindakan kelas ini dibatasi pada:

#### 1.5.3.1 Kompetensi Inti

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpai dirumah, sekolah, dan tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

#### 1.5.3.2 Kompetensi Dasar

Kompetensi dasar yang digunakan yaitu:

- 3.2 Memahami interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, ekonomi masyarakat Indonesia.
- 4.2 Menceritakan interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Indonesia.

#### Bahasa Indonesia

- 3.6 Menggali isi dan amanat pantun yang disajikan secara lisan dan tulis dengan tujuan untuk kesenangan.

4.6 Melisankan pantun hasil karya pribadi dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat sebagai bentuk ungkapan diri.

#### 1.5.3.3 Muatan

Muatan yang diambil dalam penelitian ini adalah Bahasa Indonesia dan IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial)

1.5.4 Variabel yang diteliti dalam penelitian ini Model *Teams Game Tournament* (TGT) Berbantuan Media *Puzzle* vispa sebagai variabel bebas dan peningkatan kecerdasan visual-spasial siswa sebagai variabel terikat.

### 1.6 Definisi Operasional

Beberapa istilah yang dibatasi dalam bentuk definisi operasional dapat dijelaskan sebagai berikut:

#### 1.6.1 Keterampilan Guru

Proses pembelajaran disekolah terutama sekolah dasar, guru merupakan sumber daya edukatif sekaligus actor proses pembelajaran yang utama. Dalam lembaga persekolahan, tugas utama seorang guru adalah mendidik dan mengajar agar tugas utama tersebut dapat dilaksanakan dengan baik, maka perlu memiliki kualifikasi tertentu yaitu profesionalisme memiliki kompetensi dalam ilmu pengetahuan, kredibilitas moral, dedikasi dalam menjalankan tugas, kematangan jiwa (kedewasaan), dan memiliki ketrampilan teknis mengajar yang baik. Keterampilan yang harus dimiliki guru diantaranya keterampilan membuka dan menutup pelajaran, keterampilan menjelaskan, keterampilan bertanya, keterampilan penguatan, keterampilan menggunakan variasi, keterampilan



mengaktifkan belajar siswa, keterampilan membimbing kelompok kecil dan besar dalam diskusi.

### **1.6.2 Kecerdasan Visual-Spasial**

Kecerdasan visual spasial kecerdasan yang dimiliki oleh anak-anak yang memiliki kemampuan berpikir dalam bentuk gambar. Termasuk didalamnya adalah kemampuan untuk mengenal bentuk dan benda secara tepat, melakukan perubahan suatu benda dalam pikirannya dari mengenali perubahan itu, menggambarkan suatu hal atau benda dalam pikiran dan mengubahnya dalam bentuk nyata, serta mengungkapkan data dalam hal suatu grafik juga kepekaan terhadap keseimbangan, relasi, warna, garis bentuk dan ruang. Dapat mengobservasi gambar secara mendetail, mampu membayangkan bentuk dalam pikirannya dengan mudah, dapat memperhatikan gambaran yang ada dari berbagai sudut sehingga dapat mengenali suatu lokasi dan tempat tertentu, cenderung imajinatif dan kreatif.

### **1.6.3 Aktivitas Belajar Siswa**

Aktivitas merupakan inti dari suatu proses belajar, karena belajar merupakan suatu kegiatan tanpa kegiatan atau bergerak tak mungkin seseorang dikatakan belajar. Aktivitas belajar adalah kegiatan yang bersifat fisik maupun mental dalam kegiatan belajar mengajar, kedua aspek harus selalu berkaitan, dengan begitu apapun yang dilakukan tidak terlepas dari tujuan belajar yang sebenarnya karena aktivitas dan keduanya akan membuahkan aktivitas belajar yang optimal. Dalam aktivitas belajar, seseorang tidak dapat menghindari diri dari situasi, situasi akan menentukan aktivitas apa yang akan dilakukan dalam rangka

belajar bahkan situasi itulah yang mempengaruhi dan menentukan aktivitas belajar apa yang dilakukan kemudian.

#### **1.6.4 Model *Teams Game Tournament* (TGT) Berbantuan Media Puzzle**

##### **Vispa Tema Sehat itu Penting**

Model *Teams Game Tournament* (TGT) adalah model pembelajaran yang melibatkan aktivitas siswa tanpa ada perbedaan di mana dalam model pembelajaran ini mengandung unsur permainan. Komponen-komponen *Teams Game Tournament* (TGT) adalah penyajian materi, tim, *game*, turnamen, dan penghargaan kelompok. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model *Teams Game Tournament* (TGT) memungkinkan siswa dapat belajar rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar. Lima komponen utama dalam *Teams Game Tournament* (TGT) yaitu 1) penyajian kelas 2) Kelompok (*teams*) 3) *game* 4) *Tournament* 5) *Team Recognize* (penghargaan kelompok). Pada model ini siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim pertama.

Media *puzzle* adalah suatu media pembelajaran berupa potongan-potongan gambar yang disusun hingga berbentuk menjadi gambar yang utuh. *Puzzle* vispa ini merupakan singkatan dari *puzzle* visual-spasial *puzzle* vispa ini berukuran 30x24 cm *puzzle* vispa ini dapat melatih anak menjadi aktif memiliki pemahaman terhadap sesuatu, mendorong anak untuk dapat memecahkan suatu masalah. Aplikasi dari media *puzzle* vispa yaitu dalam permainan nanti siswa menyusun potongan-potongan *puzzle* menjadi utuh dimana didalam *puzzle* vispa terdapat

sebuah puisi yang nantinya akan di tentukan isi dan amanat pantun dan juga melisankan pantun.

#### **1.6.5 Tema, Subtema, dan Muatan**

Pada tema sehat itu penting kelas V dengan subtema 1 peredaran darahku sehat dan subtema 2 gangguan kesehatan pada organ peredaran darah, dengan muatan Ilmu Pengetahuan Sosial dan matan Bahasa Indonesia. Muatan Ilmu Pengetahuan Sosial memuat materi mengenai interaksi sosial dan muatan Bahasa Indonesia memuat meteri mengenai nasehat dari pantun.

